

B A B II

L A N D A S A N T E O R I

A . L a t a r B e l a k a n g P e r a n c a n g a n

Rum ah sebagai tempat berkumpulnya anggota keluarga melepas lelah dan kejenuhan setelah kerja. Kondisi seperti ini rumah menjadi pilihan untuk beristirahat ataupun hanya sekedar relaksasi. Kondisi demikian dapat diperoleh di area sekitar rumah, kebun, teras atau ruang keluarga agar mendapatkan kenyamanan dengan fasilitas produk mebel.

Kursi teras merupakan fasilitas duduk untuk relaksasi di ruang teras, pada perkembangannya bentuk kursi teras semakin banyak macamnya disesuaikan dengan kebutuhan dan selera konsumen. Modernisasi serta kenyamanan yang tinggi sangat diperlukan dalam merancang tempat duduk yang menunjang fasilitas duduk.

Meja merupakan salah satu jenis produk mebel yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, meja sangat dibutuhkan dalam menunjang aktifitas manusia seperti makan, bekerja, memasak dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya meja telah mengalami banyak sekali perkembangan, baik dari aspek bentuk dan fungsinya.

M m enciptakan produk mebel yang mampu memberikan kemudahan serta memenuhi tuntutan gaya hidup. inovasi bentuk, penggunaan material yang tepat, kontruksi serta *finishing* berperan penting demi menunjang terciptanya produk kursi dan meja teras.

Kursi dan meja teras dengan sruktur bentuk huruf “S” sebagai ide bentuk merupakan wujud kreativitas dan inovasi desain. Kursi dengan fungsi utama tempat duduk bersantai diteras serta didukung dudukan yang berkualitas memberikan

kenyamanan saat duduk. Bentuk dan Warna yang menarik berdasarkan jenis huruf “S” menambah dekorasi teras.

B. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Desain

Desain selalu berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia sejak saat adanya peradaban manusia dan akan terus berkembang sampai masa yang akan datang.

Secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Dalam konteks transformasi budaya terdapat beberapa pergeseran pengertian desain yang dirujuk. Di Indonesia, kata desain baru populer sekitar tahun 1970-an. kata Inggris ‘*design*’ yang artinya “rancangan”, kemudian diadopsi dan diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1950-an dengan pengertian generiknya; misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional. Kata perancangan kemudian mengalami perubahan menjadi perencanaan, dan kata perancangan mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun (Agus Sachari, 2001:10)

Desain adalah suatu upaya penciptaan model kerangka bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan furniture kebutuhan manusia pemakai, dalam hal ini konsumen akhir (Eddy S. Marizar, 2005:17).

Desain pada hakikatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptaannya untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera (Agus Sachari, 2005:7). Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap

sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976).

Kegiatan desain merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar (Eddy S. Marizar, 2005 : 17-18).

Dari berbagai pengertian desain diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa: Desain diambil dari kata “*designo*” (Itali) yang artinya gambar. Sedang dalam bahasa Inggris desain berasal dari kata *design* dengan bahasa Latin (*designare*) yang artinya merencanakan atau merancang. Secara garis besar desain adalah suatu hasil apresiasi dan kreasi dari diri manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera.

Sehubungan pengertian desain yang mempunyai beberapa aspek yaitu perencanaan, penciptaan, pengorganisasian, dari unsur-unsur sehingga mewujudkan suatu kesatuan bentuk ciptaan yang mengandung kaidah, rasa dan nilai estetik.

Di dalam desain terdapat prinsip-prinsip desain antara lain.

a. Keselarasan (*harmony*)

Keselarasn adalah kombinasi dari unit-unit yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Kemiripan mudah kita dapatkan pada alam, misalnya dedaunan, buah-buahan, pepohonan dan lain-lain.

b. Kesatuan (*unity*)

Karya seni atau desain harus menyatu, nampak seperti menjadi satu, semua menjadi satu unit. Tidak ada kesatuan suatu karya seni atau desain akan terlihat cerai berai, kacau-balau dan berserakan. Prinsip kesatuan sesungguhnya adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun.

c. Keseimbangan (*balance*)

Desain harus memiliki keseimbangan, agar kelihatan lebih bagus, tenang dan tidak berat sebelah. Khusus untuk keseimbangan dalam perancangan desain, jenis keseimbangan yang akan digunakan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum perancangan desain dimulai, apakah akan menggunakan keseimbangan simetris atau asimetris, dimana hal ini berhubungan dengan karakter desain yang ingin diciptakan.

d. Perbandingan (proporsi)

Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian, karya seni atau desain harus serasi agar lebih indah dilihat. Tujuan pokok mempelajari proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa.

e. Kesederhanaan (simplicity)

Kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang, kesederhanaan tersebut adanya pada rasa, apakah suatu susunan perlu dikurangi obyek atau bahkan mungkin perlu ditambah obyeknya kemudian rasakan apakah pas atau tidak, jika terasa ruwet maka obyek tersebut sebaiknya dihilangkan (Eddy S. Marizar, 2005 : 20).

2. Tinjauan Umum Furniture

Kata '*furniture*' berasal dari bahasa lain *mobile* yang berarti *movable*, dalam bahasa Perancis mebel disebut '*fournir*', yang berarti *to furnish* sehingga diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan istilah *furniture*. *Furniture* digunakan sebagai alat untuk mendukung tubuh manusia, menyimpan atau menampilkan (display) barang, dan membagi ruangan (partisi).

Furniture dikategorikan sesuai dengan kegunaan social yaitu :

1) *Healthcare*

Furniture difungsikan untuk orang yang membutuhkan pertolongan, alat-alat untuk *healthcare* seperti kursi roda. Biasanya, alat-alat dan mebel untuk *healthcare* tersebut diproduksi secara massal.

2) *Hospitality*

Hospitality furniture dengan desain untuk kepentingan *public* dan aktivitas sosial. Jenis *furniture* ini biasanya dirancang untuk pengguna dalam lingkup luas dan mempunyai fungsi *general*, seperti pada restoran, *lobby* dan resepsionis.

3) *Furniture* di Institusi pendidikan

Furniture di institusi pendidikan difungsikan pada ruang kelas, perpustakaan, dan ruang yang menyediakan berbagai fasilitas pelatihan. Walaupun fungsi *furniture* dirancang khusus untuk institusi pendidikan tertentu, namun kegunaannya tidak dikhususkan untuk beberapa tipe orang (dengan kata lain dirancang secara *general* supaya semua orang dapat menggunakan). Rancangan *furniture* untuk institusi pendidikan harus mempertimbangkan kekuatan, kenyamanan, fleksibilitas, ringan dan harus mudah menyimpan. Misalnya penggunaan *Stacking chair* dalam ruangan dapat menghemat ruang karena kursi dapat disimpan dengan cara ditumpuk.

4) *Furniture* di Ruang Kantor

Sistem *furniture* di ruang kantor telah berkembang seiring kemajuan sosial, ekonomi, teknik, teori-teori ergonomis, dan inovasi teknologi. *Action office system* adalah sistem *furniture* kantor yang dirancang agar para pekerja dapat duduk berhadapan.

Secara keseluruhan, *furniture* berbentuk *freestanding* atau bersifat 'yang dapat dipindahkan', namun ada pula jenis *furniture* yang *built-in* (tidak dapat dipindahkan), biasanya dipasang pada dinding dan lantai. *Furniture* berfungsi untuk mendukung aktivitas hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya. Selain itu, *furniture* berfungsi pula memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya. (Postel, 1958 : 19)

3. Tinjauan Umum Kursi

Tempat duduk merupakan sesuatu yang menentukan kenyamanan ruang. Untuk itu, sebagai sebuah tempat duduk harus dipilih dengan tepat sehingga dapat memberikan kenyamanan duduk dan bahkan dapat digunakan untuk mempercantik rumah.

Kursi secara *leksikal* mempunyai arti yaitu tempat duduk yang berkaki dan bersandar (Tim penyusun pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, 1996: 546). Kata kursi sendiri berasal dari bahasa Arab, kursiyun (Jamaludin, 2007: 43). Jenis kursi umumnya menunjuk pada penamaan kursi berdasarkan kegunaan atau fungsi utama kursi dan tempat kursi tersebut diletakkan (Jamaludin, 2007: 47).

Banyaknya jenis bentuk kursi yang ada dipasaran, memungkinkan pemilihan tempat duduk yang sesuai selera dan kebutuhan. Berdasarkan buku tata ruang (Wilkening, Fritz. 1983. 93-94) dijelaskan tipe dasar perabot duduk sebagai berikut:

- a. Kursi Tanpa Jok.
- b. Kursi dengan jok.
- c. Kursi dengan sandaran tangan.
- d. Kursi rotan.
- e. Kursi pipa baja dan kursi logam
- f. Kursi cocktail.

- g. Kursi tamu dengan sandaran lengan.
- h. Kursi tunggu
- i. Kursi putar bersandaran tinggi.
- j. Kursi elemen.
- k. Kursi malas.

4. Tinjauan Umum Meja

Meja merupakan salah satu jenis produk mebel yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, meja sangat dibutuhkan dalam menunjang aktifitas manusia seperti makan, bekerja, memasak dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya meja telah mengalami banyak sekali perkembangan, baik dari aspek bentuk dan fungsinya.

Pengertian meja menurut Francis DK. Ching adalah perabot yang pada dasarnya rata, permukaannya horizontal ditopang di atas lantai, digunakan untuk bekerja, makan, menyimpan dan menyajikan. Selanjutnya Francis DK. Ching juga menyatakan bahwa meja harus kuat dan stabil untuk menopang benda-benda di atasnya, ukuran, bentuk dan tingginya dari lantai harus sesuai dengan tujuan penggunaannya, hasil konstruksi dari material-materialnya harus kuat dan awet (Francis, 1996: 252).

Meja adalah jenis perabot mebel untuk meletakkan sesuatu di atasnya, syaratnya adalah satu bidang datar sebagai bagian utama dan kaki atau penyangga untuk membuatnya berada pada ketinggian tertentu yang cocok dengan posisi manusia untuk kegiatan yang memerlukan permukaan datar yang dekat dengan tangan seperti makan, minum, menulis atau bekerja (Jamaludin, 2007: 27).

5. Tinjauan Umum Ruang

Ruang Teras merupakan bagian rumah sebagai penghubung antara ruang tamu dan halaman rumah. Rumah dengan ukuran kecil hanya memiliki satu ruang

teras, yaitu teras depan. Sedangkan rumah yang ukurannya besar memiliki lebih dari satu ruang teras, bisa teras depan, teras samping, dan teras belakang.

Ruang Teras memiliki banyak fungsi. Apabila ukurannya besar, teras bisa difungsikan sebagai ruang santai dengan *view* ke halaman, kebun, kolam renang, atau ke bagian luar rumah yang lain. Di Indonesia tidak sedikit pemilik rumah yang memanfaatkan terasnya sebagai ruang tamu. Karena teras merupakan bagian terluar dari rumah yang biasanya tampak dari luar,

a. Teras depan

Teras depan merupakan ruang yang terletak pada bagian muka rumah tinggal. Ruang ini merupakan ruang umum, biasanya akan menghubungkan tamu dengan tuan rumah. Sebagai ruang yang digunakan untuk menyambut tamu, biasanya pada ruang ini diletakkan beberapa kursi atau bangku yang digunakan untuk berbincang-bincang dengan tamu.

b. Teras samping

Teras samping biasanya dimiliki oleh rumah yang berukuran sedang sampai dengan besar. Apabila teras samping banyak yang digunakan untuk ruang menerima tamu, maka teras samping ini lebih berfungsi sebagai ruang santai. Selain sebagai ruang santai, terkadang di teras samping juga ditambahkan area untuk hobi. Karena berfungsi sebagai ruang santai, maka hanya keluarga, sahabat serta teman dekat yang bisa masuk ke ruang ini.

c. Teras belakang

Seperti halnya teras samping, teras belakang juga hanya dimiliki oleh rumah yang berukuran sedang sampai besar. Tingkat privasi dari teras belakang lebih tinggi dari pada teras samping. Teras belakang biasanya benar-benar

dilakukan untuk melakukan kegiatan yang tidak boleh ada orang tahu. Teras belakang yang langsung terhubung dengan kebun/taman, biasanya sering digunakan untuk mengadakan pesta kebun.

6. Tinjauan Umum Kursi Teras

Kursi merupakan perkakas rumah tangga yang digunakan sebagai tempat duduk yang berkaki, memiliki sandaran tangan ada pula yang tidak, dan memiliki sandaran punggung. Ada banyak bermacam-macam nama dari kursi tergantung dari bentuk dan fungsinya tersendiri.

Kursi teras adalah kursi yang diletakkan pada ruang teras, biasanya digunakan oleh pemilik rumah untuk bersantai menikmati pemandangan kebun dan bias juga digunakan untuk menunggu tamu sebelum masuk keruang tamu.

7. Tinjauan Umum Sejarah Huruf Alphabet

Istilah alphabet sebetulnya berasal dari bahasa Semit. Istilah ini terdiri dari dua kata, yaitu aleph yang berarti 'lembu jantan' dan kata beth yang berarti 'rumah'. Konotasi pictografis dari pengertian kedua kata ini menjadi sebutan untuk menunjukkan huruf pertama a (aleph) dan b (beth) dalam urutan huruf-huruf semit (Mario Pei, 1971:176). Ini bukan berarti bahwa tulisan tersebut memakai sistem pictografis-ideografis, akan tetapi malah sebaliknya.

Orang-Orang Semit mengambil tanda gambar lembu (kepala lembu) dari huruf Hieroglyph Mesir tanpa memperdulikan pengertian lembu itu dalam bahasa Mesir sendiri, sedangkan menurut bahasa Semit, lembu itu disebut aleph. Demikian juga dengan tanda gambar rumah yang mereka sebut beth. Kemudian dengan mempergunakan prinsip akroponi, tanda gambar kepala lembu, oleh masyarakat Semit dijadikan tanda untuk bunyi a dan tanda gambar rumah untuk bunyi b. Semua huruf pada alphabet Semit mempunyai konotasi seperti pictografis itu.

a. Daerah yang Mula-Mula Menggunakan Sistem Alphabet

Bangsa Semit sebagai yang pertama menggunakan sistem alphabet atau abjad, agaknya sudah disepakati oleh para sarjana. Namun, daerah mana dari daerah-daerah yang didiami oleh suku bangsa Semit yang lebih dahulu menggunakannya, masih saja terdapat perbedaan-perbedaan pendapat di antara mereka. Perbedaan pendapat ini makin terlihat setelah ditemukan beberapa bukti tertulis di kawasan Sarabit al-Khadim, yaitu suatu daerah yang terletak antara Fustat dan Adhruh, (bahagian timur Qulzum sekarang).

Inskripsi Sarabit al-Khadim ini oleh kalangan ahli, disimpulkan sebagai inskripsi tertua yang menggunakan sistem alphabeth (abjad). Diperkirakan bahwa inskripsi ini telah ditulis sekitar tahun 1850 sM. (Shiddiqi, 1983) oleh orang-orang Sinai yang bekerja di tambang-tambang batu permata pyrus.

Penemuan inskripsi ini tentunya adalah acuan akhir yang menolak asumsi yang selama ini telah dikemukakan oleh para ahli bahwa orang-orang Phoenicialah yang pertama kali mentransfer Hieroglyph menjadi tulisan alphabetic. Inskripsi Sarabit al-Khadim ternyata lebih tua beberapa abad dibanding dengan inskripsi Ahirom Yubail yang ditemukan oleh Monte di daerah Gebel purba (Byblos) yang merupakan bukti tertulis pemakaian pertama sistem alphabet oleh orang-orang Phoenicia. Dengan penemuan baru ini para ahli akhirnya dapat meyakini dengan tepat "jembatan" yang menghubungkan antara Hieroglyph Mesir dengan alphabet Phoenicia. Karena selama ini mereka diragukan oleh perbedaan yang terlalu besar antara bentuk tulisan Mesir itu dengan bentuk tulisan yang digunakan oleh orang-orang Phoenicia, sehingga sangat sulit memastikan bahwa orang-orang Phoenicia yang pertama kali mengubah huruf-huruf Mesir ke dalam sistem alphabet.

Kenyataan bahwa Sinai yang pertama kali menggunakan alphabet dalam sistem penulisan mereka diperkuat pula oleh letak geografis daerah ini, yang ternyata lebih dekat dengan Mesir serta bentuk tulisan yang tidak terlalu menyolok perbedaannya.

b. Wilayah Perkembangan Sistem Alphabet

Sistem alphabet Sinai pada waktu kemudian berkembang ke beberapa wilayah, diantaranya ke Phoenicia. Oleh orang-orang Phoenicia, sistem penulisan Sinai ini dikembangkan sedemikian rupa. Beberapa karakter huruf disempurnakan serta disusun atas dasar bunyi yang dilambangkan. Karena itu asumsi bahwa orang-orang Phoenicia yang pertama menggunakan sistem alphabet dianggap beralasan sebelum ditemukannya bukti tertulis di wilayah Sinai (insripsi Sarabit al-Khadim seperti telah dikemukakan terdahulu. Namun, peranan orang-orang Phoenicia dalam menjembatani pengembangan alphabet ke beberapa kawasan Eropa memang sukar untuk dibantah.

c. Jazirah Arab Utara, Asia Kecil dan Eropa

Dalam perkembangannya ke utara, alphabet Sinai memperoleh kemajuan yang sangat pesat. Alphabet ini akhirnya, selian melahirkan alphabet Phoenicia, juga telah menurunkan tulisan Ibrani dan Aramia. Dari ketiga rumpun tulisan yang biasa disebut dengan Tulisan Semit Utara ini berkembang secara lebih luas lagi dan melahirkan tulisan-tulisan besar yang digunakan hingga saat ini.

Tulisan Phoenicia dibawa ke Yunani oleh Cadmus, dan dari sini berkembang menjadi tulisan Etruska yang merupakan cikal bakal pertumbuhan tulisan Romawi Barat yang dipakai di bahagian terbesar Eropa pada saat itu. Pengembangan lain dari tulisan Yunani telah pula dilakukan oleh salah seorang uskup Konstantinopel, Cyrillius dan Methodus. Tulisan ini mendapatkan

perkembangan seiring dengan perkembangan agama Kristen di Slavia, Rusia, Ukraina, Serbia, dan Bulgaria. Diketahui bahwa tulisan yang berkembang di Slavia ini tidak semata-mata berasal dari Yunani, akan tetapi juga memasukkan unsur-unsur tulisan Ibrani. Hal ini disebabkan oleh adanya bunyi-bunyi Slavia yang tidak terdapat dalam bahasa Yunani (Mario Pei, 1971:81).

Dari rumpun Aramia (Aramaic) telah melahirkan tulisan Suryani, Nabthi, Tadmury (Palmyra) dan tulisan Pahlavi yang merupakan tulisan asli bangsa Persia. Di bagian lain alphabet Sinai telah pula menurunkan tulisan Devanagari kuno di India. Kita telah mengetahui bahwa banyak sekali tulisan yang terdapat di kawasan Asia selatan dan tenggara berasal dari tulisan Devanagari ini, karena tulisan ini berkembang seiring dengan penyebaran agama Budha. Tulisan kuno di India. Kita telah mengetahui bahwa banyak sekali tulisan yang terdapat di kawasan Asia selatan dan tenggara berasal dari tulisan Devanagari ini, karena tulisan ini berkembang seiring dengan penyebaran agama Budha. Tulisan Suryani dan Nabthi dalam perjalanannya ke bagian selatan jazirah Arab telah bergabung dengan karakter tulisan yang berasal dari jazirah selatan ini, terutama pada masa perluasan kerajaan Nabath ke hampir seluruh jazirah Arab pada abad pertama Masehi. Penggabungan inilah yang pada akhirnya menurunkan tulisan Arab kuno hingga menjadi tulisan Arab seperti yang berkembang saat ini.

d. Jazirah Arab Selatan

Perjalanan alphabet Sinai ke bagian selatan jazirah Arab telah mengembangkan tulisan yang terdapat di kerajaan-kerajaan Arab Selatan, seperti kerajaan Saba, Minaiyah dan lain-lain. Hanya saja tidak diperoleh keterangan yang pasti tentang tulisan yang digunakan oleh masyarakat di kerajaan Arab selatan ini pada waktu sebelumnya. Beberapa asumsi mengatakan bahwa tulisan

yang digunakan masyarakat Arab pada waktu itu berasal dari tulisan Demotic (tulisan rakyat Mesir kuno). Setelah masuknya alphabet Sinai ke wilayah ini, barulah dikenal satu jenis tulisan yang telah menggunakan sistem alphabet, dan banyak persamaan bentuk dan karakter hurufnya dengan alphabet Sinai, sebagaimana dapat diperhatikan pada tabel terdahulu. Tulisan Arab selatan ini kemudian dikenal dengan Musnad.

Bila diperhatikan lebih jauh bentuk dan karakter lambang huruf Musnad, maka makin kuat dugaan bahwa karakter Sinai lebih banyak mewarnai pembentukan lambang huruf-hurufnya, dibanding dengan tulisan asli masyarakat Arab selatan yang dianggap sudah ada itu. Kenyataan itu agaknya juga memperkuat dugaan bahwa setidaknya Arab selatan mendapat pengaruh dari alphabet Sinai dalam waktu yang bersamaan dengan Phoenicia. Namun sementara ahli telah berkesimpulan lain, yaitu bahwa alphabet Arab selatan merupakan perkembangan dari alphabet Phoenicia yang dibawa ke wilayah ini melalui jalur perdagangan.

Perkembangan tulisan Musnad ke utara pada akhirnya bergabung dengan tulisan-tulisan Semit utara dan melahirkan tulisan Arab kuno (Hyry). Tulisan-tulisan Arab itu, setelah agama Islam lahir, ternyata memperoleh perhatian khusus bagi penganutnya. Karena itu, tulisan ini akhirnya makin berkembang dan meluas dengan pesat bahkan melampaui batas-batas wilayah yang menggunakan bahasa Arab. Bersama Al-Qur`an, tulisan Arab telah meluas ke berbagai bangsa dan bahasa, seperti Fula, Hausa dan Swahili di Afrika, Melayu, Sunda dan Jawa di Indonesia, bangsa Moro di Phillipina, Urdu dan Punjabi di India, Persia di Iran dan pelbagai bahasa Turki di Uni Sovyet (Mario Pei, 1971:81).

Dari Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dari akar alphabet Sinai telah melahirkan dua bentuk tulisan besar yang digunakan secara luas hingga saat ini, yaitu tulisan Romawi yang pada akhirnya dikenal dengan tulisan Latin, dan tulisan Arab. Kedua bentuk tulisan ini, kendatipun sama-sama berasal dari rumpun yang sama, yaitu Sinai, tapi dalam perkembangannya terdapat perbedaan-perbedaan yang prinsipil pada karakter huruf dan cara penulisan. Dalam tulisan Romawi, lambang-lambang konsonan dan vokal memperoleh tempat yang sama pada penulisan, sementara pada tulisan Arab seperti juga tulisan Ibrany dan Siryani (Semit utara), lebih menonjolkan huruf (lambang) konsonan saja, sedangkan lambang vokalnya diserahkan sepenuhnya pada pengertian pembaca. Barulah pada perkembangan akhir (setelah Islam), lambang vokal dicantumkan pada penulisan, akan tetapi berupa tanda-tanda khusus yang ditempatkan di atas atau di bawah lambang konsonan. Perbedaan lainnya ialah bahwa tulisan Arab ditulis dari kanan ke kiri, sedangkan tulisan Romawi ditulis sebaliknya.

8. Tinjauan Umum Huruf S

Huruf Syin (gigi) dari rumpun bahasa Semit pernah melambangkan konsonan desis pascaringga - gigi nirsuara /f/ (seperti dalam kata *syarat*). Bentuk asalnya mungkin menggambarkan gigi atau buah dada. Bahasa Yunani tidak mengandung bunyi /f/ tersebut, maka huruf sigma (Σ) digunakan untuk mewakili /s/. Nama "sigma" barangkali diambil dari huruf Semitik "Sâmek" (ikan; tulang belakang) dan bukan "Šîn". Dalam bahasa Etruska dan Latin, nilai bunyi [s] ditetapkan, dan hanya dalam bahasa modernlah huruf ini dipakai untuk mewakili bunyi lain, seperti konsonan desis pascaringga - gigi nirsuara [ʃ] dalam bahasa Hongaria dan Jerman (sebelum p, t), atau konsonan desis ringga - gigi bersuara [z] dalam bahasa Inggris (*rise*, bangun), Perancis (*lisez*, 'baca') dan Jerman (*lesen*, 'membaca').

Pada masa dahulu, suatu bentuk alternatif bagi *s*, yaitu *f* (*s* panjang), digunakan pada permulaan atau pertengahan kata dalam bahasa-bahasa Eropa tertentu; bentuk terkininya, *s* pendek, digunakan pada akhir perkataan. Contohnya, *sinfulness* ("penuh dosa") ditulis *finfulnefs* menggunakan *s* panjang itu. Penggunaan *long s* merosot menjelang awal abad ke-19, untuk mengurangi kekeliruan dengan huruf *f* kecil. Ligatur "*fs*" (atau "*fz*") dalam bahasa Jerman menjadi *ess-tsett* (ß).

Proto-Semitik <i>šim š</i> →	Fenisia <i>shin</i> →	Yunani Kuno <i>sigma</i> →	Yunani Modern <i>sigma</i> →	Etruska <i>S</i> →	Latin Kuno <i>S</i> →	Latin Modern <i>S</i>
𐤑	𐤱	Σ	Σ Ϛ	𐌱	Ꞛ	S

Gambar 1 : Sejarah Huruf S
(Sumber : www.kompasiana.com , 18 Maret 2017)

Nama Huruf S memiliki arti dari bahasa arab, unisex, indonesia, korea, sejarah, inggris, islami, yunani dan sunda yang memiliki makna yang mungkin saja berbeda. Dan di temukan dalam kitab Kuno bahwa huruf “ S “ itu mengandung makna dingin. S adalah huruf ke-19 dalam alfabet Latin. Huruf ini disebut es, dibaca [es]. Huruf Syin (“gigi”) dari rumpun bahasa Semit pernah melambangkan konsonan desis pascaringga gigi nirsuara /ʃ/ (seperti dalam kata syarat).

Perbedaan huruf S dan angka 5 antara lain adalah :

1. Komposisi anatomi berbeda.
2. Makna antara huruf (S) dan angka (5) berbeda. Huruf menuju pada gambaran kata dan ucapan, sedangkan angka menuju pada gambaran bilangan, angka dan hitungan.

3. Huruf S memiliki curve dan spine (garis melengkung ditengah huruf S), sedangkan angka 5 memiliki garis horizontal, vertikal, dan lengkung.

9. Tinjauan Tipografi

a. Tipografi

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki (Adi Kusrianto, 2007 : 190)

Setiap individu huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi disebut sebagai character. Seluruh character secara optis rata dengan baseline. Tinggi dari badan huruf kecil secara optis rata dengan x-height. Setiap character apakah huruf besar atau kecil memiliki batang (stem) yang pada bagian ujung-ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup yang disebut terminal.

Pada dasarnya setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (strokes) yang terbagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (basic stroke) dan guratan garis sekunder (secondary stroke)

Apabila ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar yang mendominasi struktur huruf dalam alfabet dapat dibagi menjadi 4 kelompok besar, yaitu:

1. Kelompok garis tegak - datar : **E F H I L**
2. Kelompok garis tegak - miring : **A K M N V Z X Y W**
3. Kelompok garis tegak - lengkung : **B D G J P R U**
4. Kelompok garis lengkung : **C O Q S**

Huruf memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori Gestalt, yaitu figure dan ground. Apabila kita menelaah keberadaan ruang

negatif dari seluruh huruf maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. Ruang negatif bersudut lengkung : **B C D G O P Q R S U**
2. Ruang negatif bersudut persegi - empat : **E F H I L T**
3. Ruang negatif bersudut persegi - tiga : **A K M N V W X Y Z**

b. Anatomi Huruf

Huruf terdiri dari bagian – bagian yang secara ilmiah memiliki nama. Masing – masing bagian tersebut memiliki fungsi spesifik dalam ilmu tipografi. Para ahli mengelompokkan jenis – jenis desain huruf sesuai ciri – ciri bagian tersebut.

Perubahan ciri di bagian – bagian huruf menandai sejarah perkembangan seni perancangan huruf di mana trend perkembangannya dapat diikuti pada masing – masing periode sejak abad 17.

Ada dua aspek dasar dalam anatomi huruf yang berkaitan dengan cara kita memanfaatkannya. Aspek pertama berkaitan dengan bentuk fisik huruf dan merupakan metode mengenai bagaimana huruf itu dibentuk. Aspek kedua menyangkut bentuk, konstruksi, dan tampilan secara visual dari masing – masing huruf secara individu.

Ada empat kelompok huruf sesuai ciri – ciri anatominya, yaitu :

1. Oldstyle

Huruf – huruf oldstyle diciptakan dalam periode tahun 1470 ketika muncul huruf Venetian buatan seniman Venice, Aldin ciptaan Aldus Manutius dari Italia, dan Caslon di Jerman. Periode oldstyle berakhir di abad ke- 16 dengan munculnya periode transisi berupa karya Jhon Baskerville yang menjembatani periode berikutnya.

Ciri – ciri huruf Oldstyle yaitu, diagonal stress, serif, perbedaan diantara bagian tipis dan tebal pada stroke sedang, dan serif pada huruf biasa berbentuk miring.

2. Modern

Dimulai pada abad ke-18 ketika Giambattista Bodoni menciptakan karya – karyanya yang dikenal sebagai font Bodoni hingga sekarang. Periode tersebut cukup panjang hingga abad- 20 dan jumlah karya – karya typeface sudah semakin banyak.

Ciri – ciri huruf modern yaitu, vertical stress, serif pada huruf kecil berbentuk lurus, dan bagian tebal – tipis stroke perbedaan ekstrem.

3. Slab Serif

Kelompok huruf slab serif ditandai dengan bentuk serif yang tebal, bahkan sangat tebal. Masa kemunculan jenis huruf tersebut bervariasi dan ikut menandai kemunculan huruf – huruf yang berfungsi lebih tepat sebagai penarik perhatian, yaitu sebagai Header.

Ciri – ciri huruf slab serif yaitu, serif pada huruf kecil berbentuk horizontal dan tebal (salib), bagian stroke yang tebal – tipis bedanya tidak terlalu besar, dan vertical stress.

4. Sans Serif

Sans Serif yaitu huruf tanpa serif (kaitan di ujung). Pertama kali jenis huruf tersebut diciptakan oleh William Caslon VI pada tahun 1816. Pada awal kemunculannya, font jenis itu disebut Grotesque karena pada zaman itu bentuk huruf tanpa serif itu dirasa aneh dan unik (grotesque artinya aneh). Hingga kini orang Inggris suka menyebut huruf tanpa serif dengan istilah Grotesques

Ciri – ciri huruf sans serif yaitu, pada semua ujung huruf tanpa serif, pada stroke tebalnya sama, dan tanpa stress karena tidak ada selisih tebal tipis. (Adi Kusrianto, 2007 : 202 – 204)

10. Tinjauan Ergonomi

Kata `ergonomi` berasal dari bahasa latin, yaitu ergon yang berarti kerja, dan nomos yang berarti hukum alam. Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi satu sama lain.

Penerapan ergonomi pada umumnya merupakan aktivitas rancang bangun (desain) ataupun rancang ulang (*redesain*). Hal ini dapat meliputi perangkat keras seperti misalnya perkakas kerja (*benches*), *platform*, kursi, pegangan alat kerja, sistem pengendali, alat peraga, jalan/lorong, pintu, jendela, dan lain-lain. Masih dalam hal tersebut adalah bahasan mengenai rancang

bangun lingkungan kerja, karena jika sistem perangkat keras berupa maka akan berubah pula lingkungan kerjanya.

Pendekatan khusus dalam disiplin ergonomi adalah aplikasi yang sistematis dari segala informasi yang relevan yang berkaitan dengan karakteristik dan perilaku manusia di dalam perancangan peralatan, fasilitas dan lingkungan kerja yang dipakai. Untuk ini analisis dan penelitian ergonomi akan meliputi hal-hal yang berkaitan dengan :

- a. Anatomi dan fisiologi, yang mempelajari struktur dan fungsi tubuh manusia.
- b. Antropometri, yaitu ilmu mengenai ukuran atau dimensi tubuh manusia.
- c. Fisiologi, yang mempelajari system saraf dan otak manusia.
- d. Psikologi eksperimen, yang mempelajari tingkah laku manusia.

11. Tinjauan Antropometri

Anthropometri adalah ilmu yang berkaitan dengan pengukuran dimensi dan cara untuk mengaplikasikan karakteristik tertentu dari tubuh manusia. Anthropometri berasal dari kata *antropos* yang berarti manusia, dan *metrikos* yang berarti pengukuran. Sehingga Anthropometri diartikan sebagai suatu ilmu yang secara khusus berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya.

Setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda. Antropometrika sangat diperlukan sebagai pedoman dalam membuat sebuah desain mebel yang berkaitan dengan tubuh manusia secara fisik. Terdapat dua cara pengukuran dalam antropometri yaitu antropometri statis dan antropometri dinamis.

- a. Antropometri statis.

Pengukuran manusia pada posisi diam dan linier pada permukaan tubuh. Faktor-faktor yang mempengaruhi anatomi tubuh manusia adalah sebagai berikut:

1) Umur.

Ukuran tubuh manusia akan berkembang mulai saat lahir sampai sekitar 20 tahun untuk pria, dan 17 tahun untuk wanita.

2) Jenis kelamin.

Pria pada umumnya memiliki ukuran tubuh lebih besar, kecuali pada bagian dada dan pinggul.

3) Suku bangsa (Etnik)

Setiap suku, bangsa akan memiliki karakteristik fisik yang akan berbeda satu dengan yang lainnya.

4) Sosial, ekonomi dan konsumsi gizi yang diperoleh.

b. Antropometri dinamis.

Pengukuran keadaan dan ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan gerak-gerakan yang mungkin terjadi saat melakukan kegiatan.

12. Tinjauan Konstruksi

Konstruksi merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah desain mebel yang sangat berkaitan dengan keselamatan dan kekuatan dari produk mebel tersebut. Konstruksi yang dipakai di dalam mebel tergantung pada bahan yang digunakan. Masing-masing bahan memiliki sistem konstruksi yang berbeda.

Konstruksi dipisahkan menjadi tiga kelompok yaitu : konstruksi dengan materi sejenis tanpa pengikat tambahan, konstruksi antara dua materi atau lebih, dan konstruksi dengan pengikat khusus (Eddy S.M arizar, 2005 : 140).

B. Suprpto dalam (Eddy S.M arizar, 2005 : 140) telah mengklasifikasikan jenis - jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya.

- a. Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tidak berubah, atau disebut *fix construction*.
- b. Kontruksi antara materi dengan materi atau antara elemen dengan elemen yang dapat dilepas atau disebut juga dengan *knocked down system*.
- c. Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban.

Pada umumnya, ada dua jenis sistem kontruksi kayu yang digunakan yaitu: kontruksi konvensional tradisional dan kontruksi kontemporer – modern. Proses pembuatan kursi teras dan meja teras menggunakan kontruksi kontemporer dengan alat penyambung *dowel*. Dowel yang berbentuk bulat panjang ini merupakan pengganti pasak yang biasanya terbuat dari kayu dan bambu.

Bentuk dowel yang ideal adalah tepinya dibuat bergerigi agar lem dapat mengendap dan melekat. Ukuran dowel dipasaran memiliki standarisasi, dengan ukuran diameter antara 6, 8, 10, 12 milimeter dan panjang berkisar antara 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 4 sentimeter. (Eddy S.M arizar, 2005 : 166).

13. Tinjauan Bahan dan Tekstur

Setiap bahan (material) memiliki karakter dan juga tekstur (kesan raba) yang berbeda-beda pada permukaannya, bahan juga menampilkan warna asli bawaan dari bahan itu sendiri. Tekstur adalah kualitas tertentu suatu produk suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Pembuatan produk kursi teras ini bahan utama yang dipakai yaitu kayu mahoni yang memiliki karakter tekstur yang halus dan berpori – pori kecil. Secara teknis, kayu mahoni merupakan jenis

kayu yang kualitas baik, tetapi tingkat ketahanan dan keawetannya sedikit berada di bawah kualitas kayu jati. Dalam dunia industri, kayu mahoni dikenal sebagai jenis kayu pertukangan yang baik. Kayu ini dapat dengan mudah dikerjakan seperti dipotong dan dibentuk sehingga kayu mahoni banyak digunakan sebagai bahan baku dalam pembuatan berbagai macam kerajinan dan produk – produk mebel.

Kayu mahoni mempunyai tekstur yang khas dari pada kayu yang lain, seratnya yang lurus, warna kayunya coklat tua dan merah muda. Kayu mahoni tidak mudah melengkung, tahan lama dan akan terhindar dari kerusakan kayu pada umumnya, seperti retak atau terbelah terutama ketika sedang memotong. Pemilihan bahan kayu ini dengan pertimbangannya adalah:

- a. Cukup tersedia dan mudah didapat dipasaran.
- b. Memiliki serat kayu dan motif alur yang halus dan indah,
- c. Mudah dalam pengerjaanya dan karakter kayunya ringan.
- d. Kekuatan dan keawetan kayu cukup tinggi.
- e. Mudah dibentuk dan tidak gampang retak atau pecah.

14. Tinjauan *Finishing*

Finishing merupakan tahap terakhir dalam proses penciptaan suatu produk dengan harapan hasilnya dapat diterima dengan baik oleh konsumen. Fungsi dari proses *finishing* dapat dibedakan menjadi tiga yaitu fungsi keindahan, fungsi perlindungan dan fungsi ekonomi yang dapat meningkatkan nilai jual. Maksud dari fungsi keindahan adalah suatu finishing harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang ingin memakainya. Fungsi ekonomi yaitu *finishing* harus mampu meningkatkan nilai jual produk

Finishing pada produk furniture harus mampu memberikan perlindungan terhadap kondisi sekitarnya seperti panas, hujan atau perubahan suhu, juga terhadap serangan hama atau bakteri perusak kayu.

Ada berbagai macam jenis *finishing* yang telah dikenal di dunia industri furnitur. Jenis-jenis tersebut dibedakan berdasarkan teknik aplikasi dan jenis bahannya, akan tetapi pada pembuatan kursi teras ini menggunakan *finishing* Duco yang berbahan jenis cat Nitroselulose (NC)

Finishing Duco atau cat Duco merupakan salah satu cara untuk memperindah dan membuat finishing pada furniture. Pada intinya, teknik ini adalah mengecat furniture mentah dengan menggunakan cat yang disemprot. Selain pada furniture, teknik ini juga sering diterapkan pada pintu dan jendela, dinding, serta bagian bangunan lainnya yang berbahan kayu.

Ada beberapa tahap pengerjaan finishing cat duco ini, antara lain sebagai berikut:

1. Membersihkan dan menggosok permukaan furniture yang akan dilapis finishing cat duco.
2. Memberikan lapisan filler atau pengisi celah serat kayu.
3. Membersihkan dan menggosok kembali permukaan yang telah diberi filler.
4. Pemberian cat dasar.
5. Membersihkan dan menggosok kembali permukaan mebel.
6. Pemberian lapisan cat lagi. Tahapan ini dan menggosok permukaan mebel dapat dilakukan berulang-ulang untuk mendapatkan kualitas terbaik.
7. Pemberian lapisan akhir atau coating, dapat berupa lapisan clear coat yang glossy (mengkilap) maupun doff.

Ada beberapa kelebihan dari teknik finishing cat duco antara lain adalah sebagai berikut :

1. Lebih fleksibel, karena bisa diterapkan di hampir semua jenis material kayu furniture / mebel.
2. Pilihan warnanya tak terbatas, karena cat bisa dicampur untuk mendapatkan warna tertentu.
3. Memberikan hasil yang terlihat fancy ataupun mewah.
4. Hasil akhir dapat disesuaikan, apakah tampak glossy (mengkilap) maupun dof.

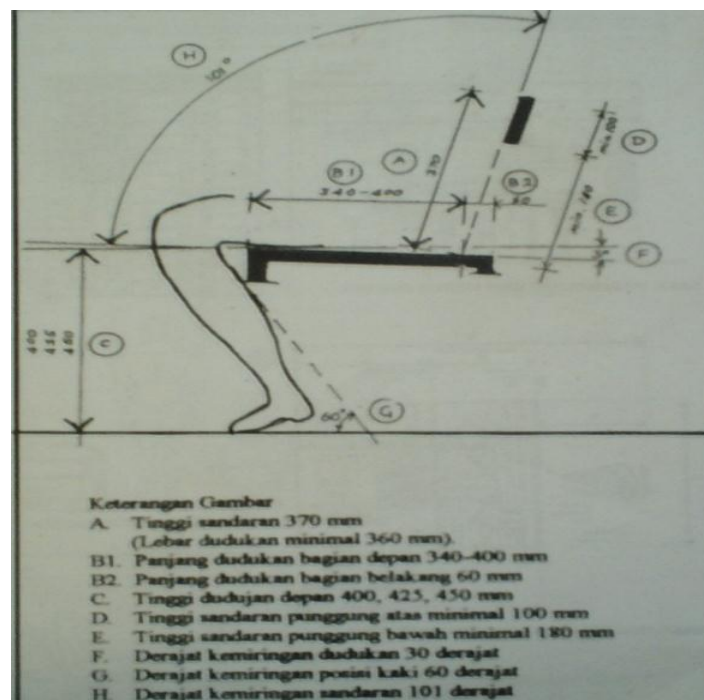
Nitroselulose adalah salah satu resin berbahan baku selulose yang berasal dari serat kayu atau *pulp* pohon koniferus seperti pinus atau dari serat kapas (Agus Sunaryo, 1997: 75). Dibandingkan bahan *finishing* lainnya, seperti politur, *sintetik resin alkid enamel*, dan *vernish kopal*, cat dan vernis berbahan resin NC ini lebih unggul dalam penampilan hasil *finishingnya*. NC lebih unggul untuk variasi dan kreasinya, baik dalam pemakaian *glaze*, poles, dan kemungkinan perbaikannya ditempat (Agus Sunaryo, 1997: 77). Selama aplikasi, penggunaan bahan *finishing* NC tidak menyulitkan dibandingkan apabila menggunakan jenis bahan *finishing* yang terdiri dua komponen, yaitu resin dasar dan pengerasnya.

15. Standarisasi Produk

Standarisasi produk mebel bertujuan untuk memenuhi unsur kenyamanan pemakai. Hal ini berkaitan dengan unsur ergonomi, dimana suatu produk harus mempunyai kenyamanan untuk digunakan atau dipakai. Hasil-hasil karya diterapkan atau digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Standarisasi memiliki arti sebagaimana disimpulkan oleh suharso: Standarisasi produk adalah ukuran produk berdasarkan norma-norma yang ada. norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolak ukur menentukan sesuatu (2005 : 228).

Standarisasi dalam pembuatan suatu produk sangatlah penting untuk mencapai sasaran kebutuhan ruang, produk maupun pemakaiannya, sehingga tujuan pembuatan produk sebagai penunjang aktivitas benar-benar berfungsi dengan baik. Untuk mencapai standarisasi produk harus disesuaikan dengan proporsi dan anatomi manusia supaya nyaman, serasi dengan fungsional (M. Gani, 1993 : 64).

Hal lain sesuai dengan proporsi dan anatomi tubuh adalah ukuran bagian-bagian benda pakai itu disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakainya terutama yang langsung dengan benda pakai itu.



Gambar 2 : Rekomendasi Ukuran Kursi Secara Umum .
(Borreti dalam Eddy S Marizar, 2005)

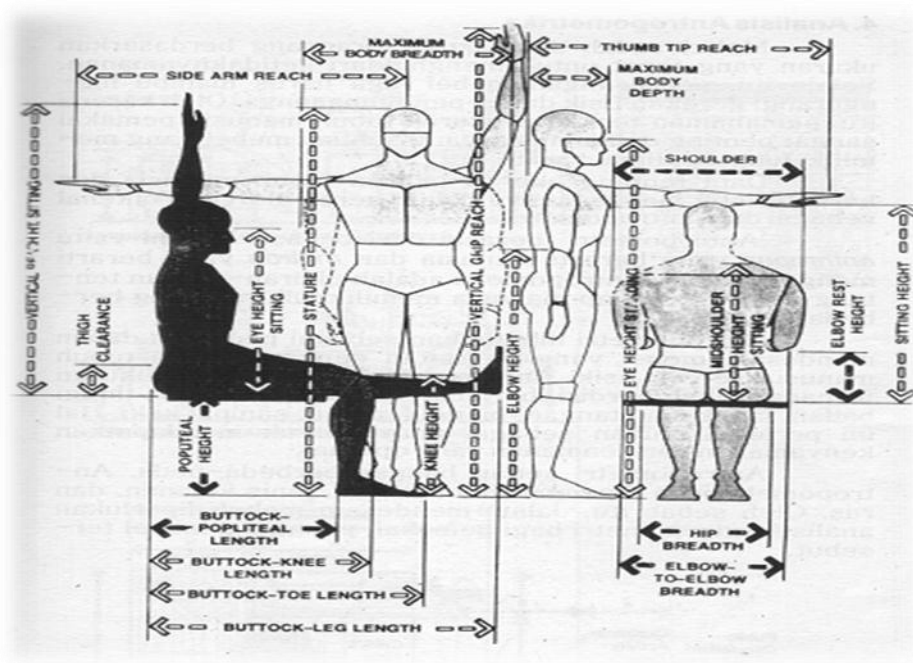
Pada pembuatan Tugas Akhir ini penulis mendesain produk berdasarkan ukuran standar, dimana ukuran-ukuran dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Norma Anatomi

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak,

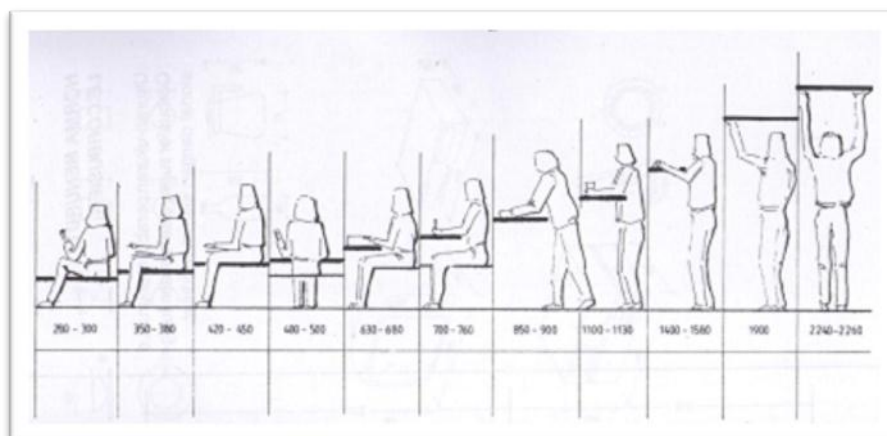
Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan sebuah kursi teras. Hal ini bertujuan agar perabot sebagai penunjang aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik.

Agar lebih jelas perlu adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan norma-norma anatomi manusia secara umum dan khusus langsung berkaitan dengan dimensi tubuh manusia.



Gambar 3 : Norma Anatomi

Sumber: Designing Furniture. (Panero dalam Marizar, 2005: 17)



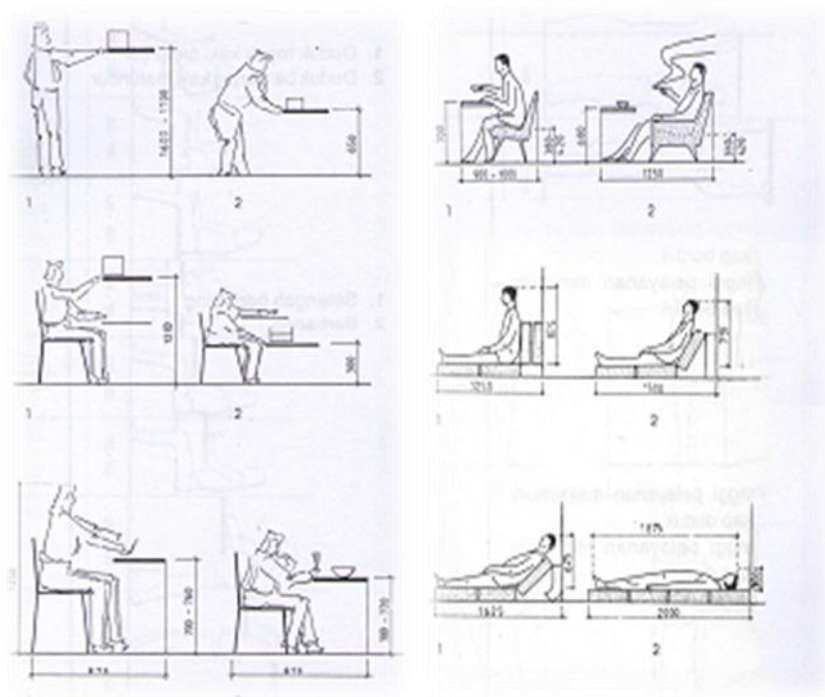
Gambar 4: Norma Anatomi Tubuh

Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M Gani, 1993: 63)

b. Norma Benda atau Perabot

Dalam merancang sebuah perabot sebaiknya kita memanfaatkan ruang secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita masukkan sesuai dengan keinginan yang dicapai, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi yang maksimal.

Perabot yang akan dibuat adalah kursi teras yang berfungsi untuk menerima tamu dan sebagainya, dan dalam masyarakat sudah dikenal secara umum bahwa kursi teras berguna untuk menerima atau bercengkrama dengan tamu dan sebagainya.



Gambar 5: Norma Benda atau Perabot.

Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M Gani, 1993: 61)



Gambar 6 : Berbagai Sikap Duduk

Sumber: Designing Furniture. (Panero dalam Marizar, 2005: 78)

16. Referensi

Sebagai masukan gagasan kreatif dan inovatif, *referensi* sangatlah penting dan berarti, karena adanya referensi buku, foto-foto mebel, majalah mebel dan survey langsung di lapangan akan didapatkan hasil yang terarah dan tidak terlepas dari konsep pemikiran sehingga membuat penulis lebih mudah dalam mengembangkan dan menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif, dan yang paling utama yaitu kenyamanan dan keindahan.

Sumber referensi merupakan hal yang paling mutlak dalam perencanaan suatu desain, dikarenakan untuk memperkuat perencanaan tersebut, sehingga dalam pembuatan karya ini dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya, seperti data referensi pada gambar-gambar tersebut.



Gambar 7 : Kursi Teras Bentuk Daun
(Sumber: www.jeparahandicraft.net, diakses 6 September 2016).



Gambar 8 : Kursi Teras Minimalis Kombinasi Stainless
(Sumber: www.allienebouchard.com, diakses 6 September 2016).



Gambar 9 : Kursi Teras Minimalis Duco

(Sumber: <http://terasminimalis.com/wp-content/uploads/2015/04/Meja-Kursi-Minimalis-Modern.jpg>, diakses 6 September 2016).



Gambar 10 : Kursi Teras Sarang Laba-laba

(Sumber: <http://www.meubelminimalis.com/wp-content/uploads/2013/09/kursi-teras-laba-laba.jpg>, diakses 6 September 2016).

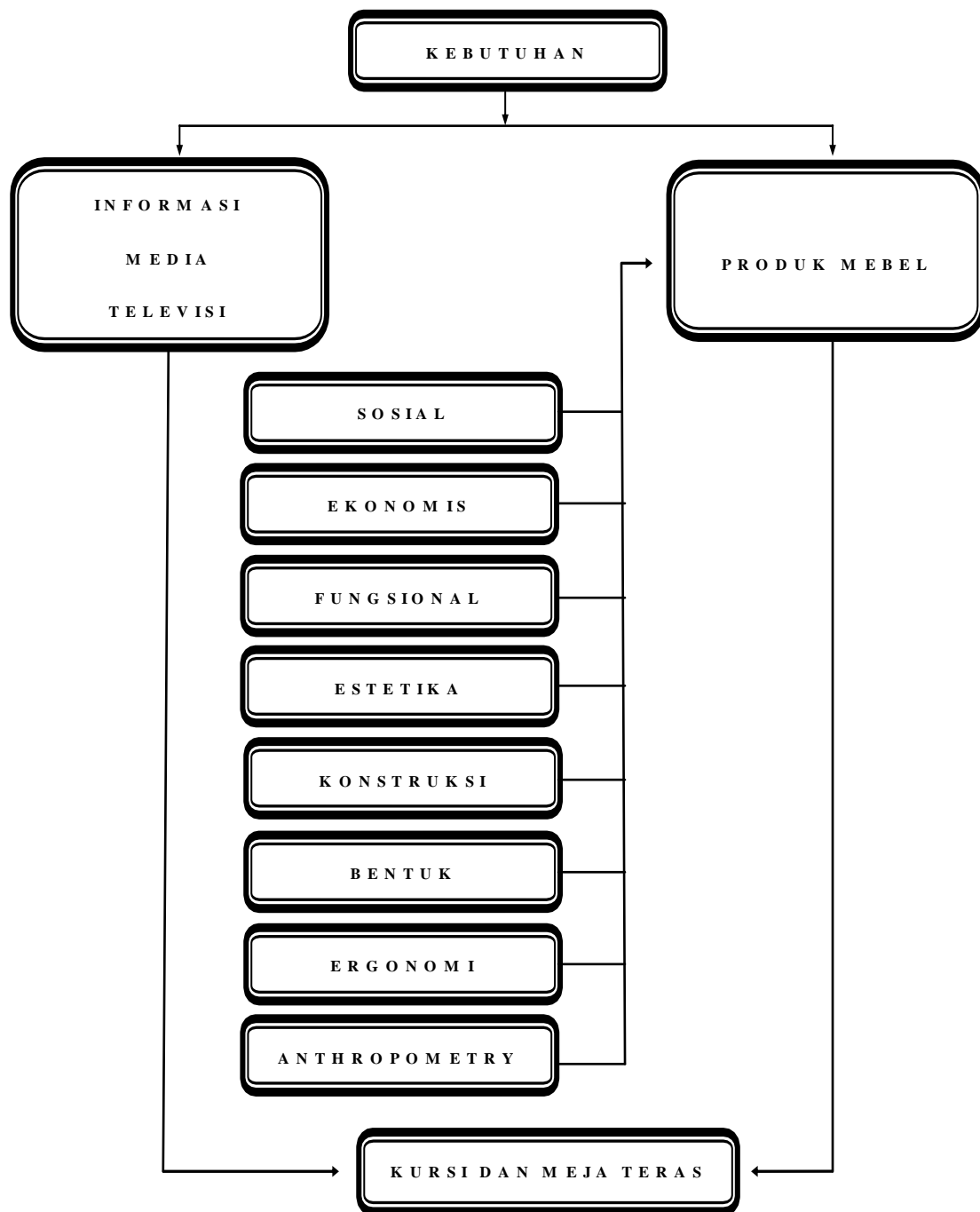


Gambar 11 : Kursi Teras Bantalan Busa
(Sumber: jatiabadifurniture.indonetw ork.co.id , diakses 6 September 2016)

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran dirangkum penulis setelah melakukan pengumpulan data - data awal, berupa tinjauan referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dibuat. Data-data tersebut kemudian ditelaah secara detail sebagai langkah mengurangi hal yang tidak diperlukan, memilah, menyederhanakan, dan menajamkan data-data yang diperoleh, kemudian menarik suatu kesimpulan setelah adanya keterkaitan data antara bahasa yang saling berhubungan.

Adapun kerangka pikir penulis dalam menciptakan produk *furniture* yang berjudul “ TRANSFORMASI HURUF “S” DALAM BENTUK KURSI DAN MEJA TERAS ” kerangka pemikiran menjadi dasar acuan penulis untuk menciptakan produk tersebut di mulai dari proses eksplorasi di lapangan, identifikasi masalah, pencetusan ide, pengembangan desain, desain final, maka penyusun mengaitkan ide-ide pemikirannya melalui skema model kerangka berfikir seperti dibawah ini :



Skema 01 : Kerangka Berfikir
(Sumber : Bagus Adi Sancoko, Adopsi Laksmi Wardani, 2004 : 139)